Huskystar™

BY HUSQVARNA VIKING



MANUAL DE INSTRUCCIONES

EM10

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

Esta máquina de coser doméstica está diseñada para cumplir la norma IEC/EN 60335-2-28.

Conexión eléctrica

Esta máquina de coser debe funcionar de acuerdo con la tensión indicada en la placa de características eléctricas.

Notas sobre seguridad

- No permita que se utilice como un juguete.
  Deberá prestar especial atención cuando esta máquina de coser sea utilizada cerca de niños.
- Nunca se debe dejar una máquina de coser desatendida cuando está enchufada.
- Desenchufe siempre la máquina de coser inmediatamente después de utilizarla y antes de limpiarla.
- Apague la máquina de coser (”0”) cuando realice ajustes en la zona de la aguja, como enhebrar la aguja, cambiarla, enhebrar la canilla o cambiar el prensatelas, etc.
- No utilice nunca la máquina de coser si el cable o el enchufe están dañados.
- Mantenga los dedos alejados de todas las piezas móviles. Debe poner especial cuidado en las inmediaciones de la aguja de la máquina de coser.
- Utilice esta máquina de coser únicamente para su uso previsto, tal y como se explica en este manual. Utilice únicamente accesorios recomendados por el fabricante, según se indica en este manual.
- Desenchúfela siempre antes de cambiar una bombilla. Sustituya la bombilla por otra del mismo tipo (tensión y vatios).

v. 1.0



Por favor, recuerde que estos productos deben ser reciclados de acuerdo con la legislación nacional referente a productos eléctricos y electrónicos. Si tiene alguna duda al respecto, por favor contacte con el distribuidor.

INTRODUCCIÓN

ENHORABUENA POR HABER ELEGIDO ESTA MÁQUINA DE COSER

Ésta es una máquina de coser doméstica con un avanzado software. Para disfrutar de sus funciones y sacarles el máximo partido, le recomendamos que se familiarice con el manual de instrucciones antes de utilizar la máquina.

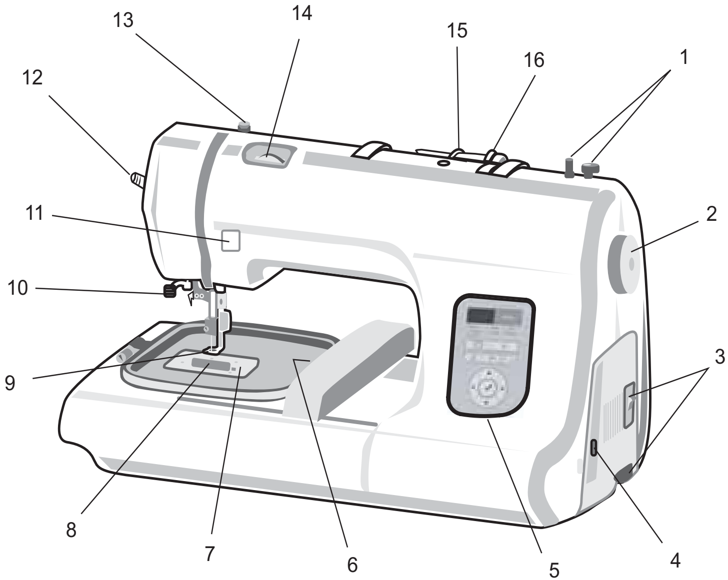
Para garantizar que la máquina incorpora siempre las últimas prestaciones del mercado, nos reservamos el derecho a modificar el equipamiento y los accesorios de la máquina sin previo aviso, o a modificar su funcionamiento o diseño.

Sin embargo, estas modificaciones siempre deben ser en beneficio del usuario y el producto.

Contenido

Vista general

Familiarícese con los nombres de las piezas de la máquina. Le será muy útil para conocer su funcionamiento.

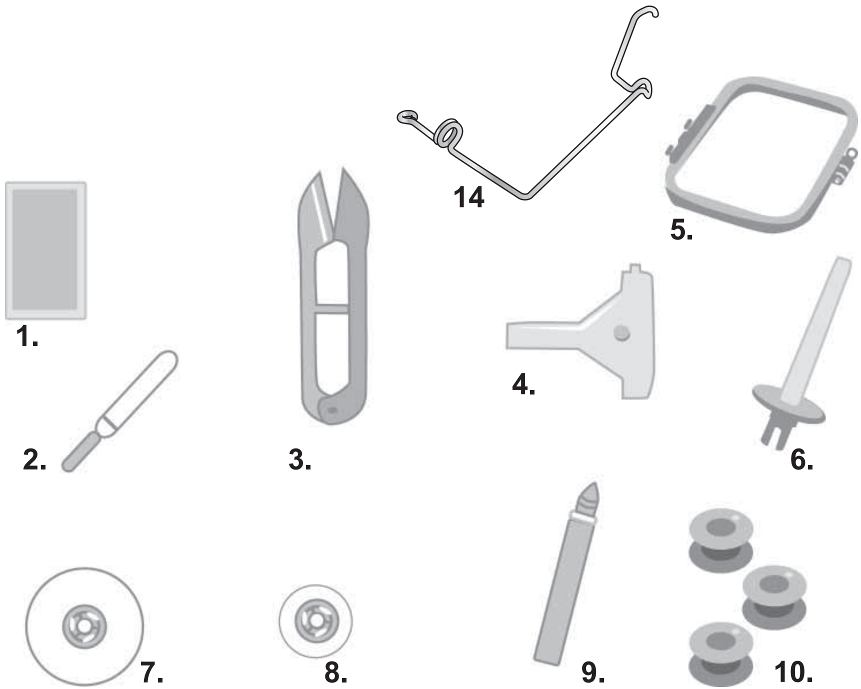


1. Devanador de la canilla
2. Volante
3. Interruptor principal y conectores
4. Puerto USB
5. Panel de control
6. Soporte del bastidor
7. Placa de aguja
8. Tapa de la canilla
9. Prensatelas
10. Enhebrador
11. Botón Start/Stop
12. Palanca del prensatelas
13. Guía para hacer canilla
14. Dispositivo de tensión del hilo superior
15. Disco
16. Fieltro

Accesorios

Accesorios estándar que se suministran con la máquina de bordar.

La máquina se suministra con aceite especial para máquinas de coser. Aplíquelo para mantener la máquina lubricada.



1. Agujas
2. Abreojales
3. Tijeras
4. Destornillador
5. Bastidor
6. Portacarretes vertical
7. Disco para carretes grande
8. Disco para carretes pequeño
9. Engrasador
10. Canillas
11. Cepillo (no figura en la imagen)
12. Cable USB (no figura en la imagen)
13. Bandeja para guardar los accesorios (no figura en la imagen)
14. Soporte del hilo

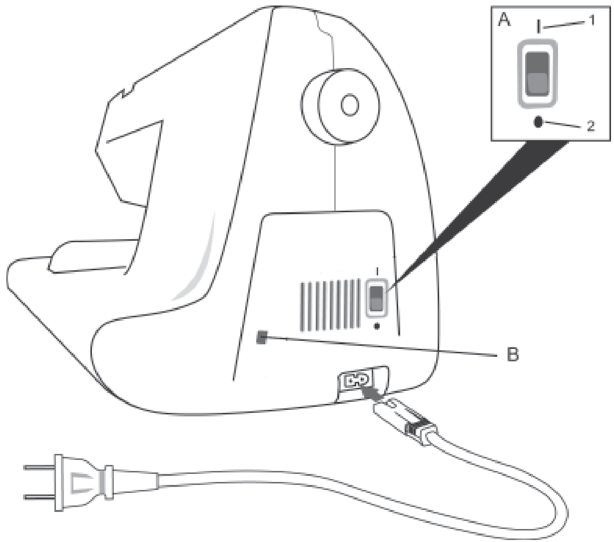
Interruptor principal y conectores

⚠ Interruptor principal

Al conectar el interruptor principal (A) se enciende la luz y ya se puede utilizar la máquina.

Coloque el interruptor en la posición de apagado antes de desenchufar el cable de alimentación.

A – Interruptor de encendido y apagado
1 - encendido
2 - apagado
B – Puerto USB



Conexión de la máquina

Encender la máquina

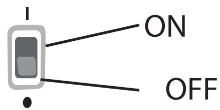
⚠ Asegúrese de que la máquina está apagada (con el interruptor principal en la posición “O”) e introduzca el cable de alimentación en el conector ubicado a la derecha de la máquina.

1. Introduzca el enchufe del cable de alimentación en la toma de la pared.
2. Encienda el interruptor principal de la derecha de la máquina (colóquelo en “I”).

Apagar la máquina

⚠ Asegúrese de que la máquina no está cosiendo.

1. Coloque en “O” el botón del interruptor principal de la derecha de la máquina. Se apagará la luz de la máquina.
2. Desenchufe el cable de alimentación de la toma de la pared sujetándolo por el enchufe.
3. Desconecte el cable de alimentación del conector.

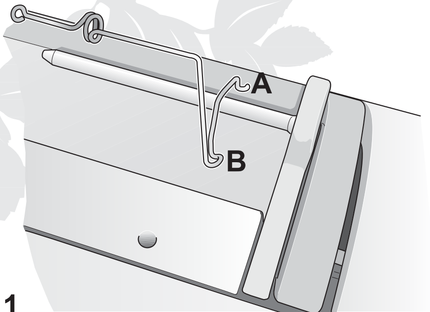


EMPEZAR A COSER

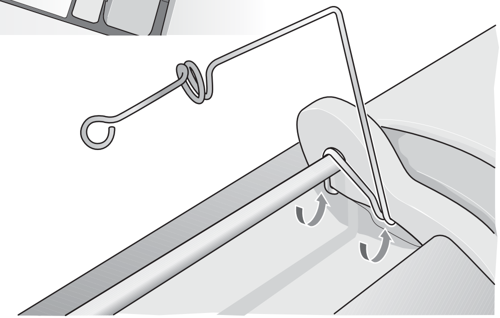
Manejo de la máquina

En las siguientes páginas se describe cómo utilizar la máquina. Le agradeceríamos que leyera el manual hasta el final antes de empezar a bordar.

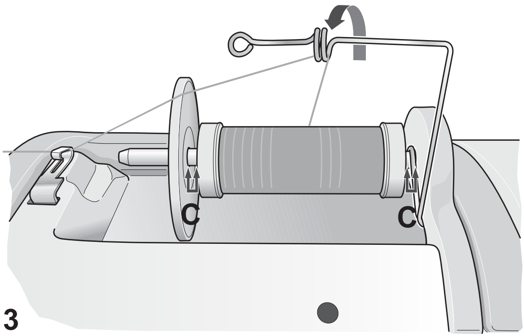
Las creaciones que realice con esta máquina le supondrán horas de agradable entretenimiento. Es importante que dedique unos minutos a leer este capítulo para poder sacar el máximo partido de sus prestaciones.



1



2



3

Soporte del hilo

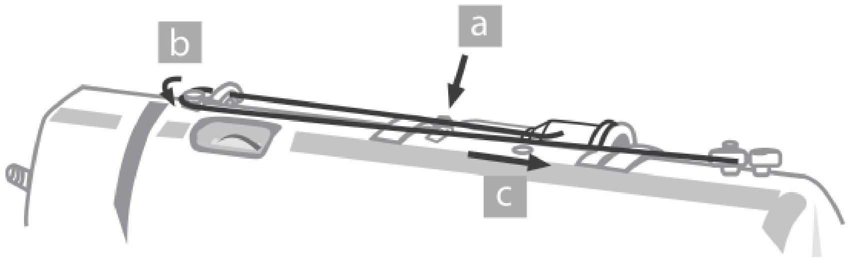
Si utiliza carretes de hilo pequeños, acople el soporte del hilo y el hilo saldrá del carrete con mayor facilidad.

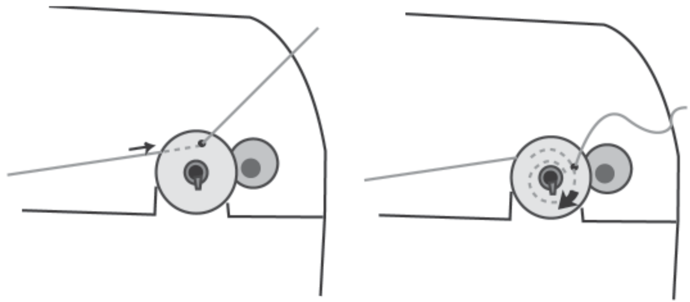
Para colocar el soporte, siga estos pasos:

1. Sujete el soporte del hilo de forma que los ganchos (A) y (B) del soporte queden situados a la derecha (1).
2. Acople los dos ganchos en la parte trasera de la base del portacarretes (2). Inserte el gancho A en la base del portacarretes y pase el gancho B por encima del portacarretes.
3. Coloque el carrete en el portacarretes dejando un pequeño hueco entre el carrete y la base del portacarretes (C).
4. Coloque el disco en el portacarretes. Asegúrese de que queda un pequeño hueco entre el carrete y el disco (C).
5. Pase el hilo desde el carrete a través del aro Q del soporte del hilo, desde atrás hacia delante y enhebre la máquina del modo habitual.

Hacer canilla

1. Enchufe la máquina y enciéndala.
2. Coloque un carrete de hilo en el portacarretes horizontal. A continuación, coloque un disco en el carrete que sea un poco más grande que el propio carrete.
3. Guíe el hilo del carrete hacia la izquierda y páselo por el primer guiahilos (a) desde la parte frontal y por el segundo guiahilos desde la parte trasera (b). Pase el hilo hacia delante y alrededor del disco tensor del devanador (b), introduzca el hilo en él y condúzcalo hacia la derecha, hacia el eje del devanador (c).
4. Pase el hilo a través del pequeño orificio de la canilla, de dentro hacia fuera. Coloque la canilla en el eje del devanador y empújela hacia abajo. Empuje el eje del devanador hacia la derecha.





Guarde bobinas llenas de sobra para no tener que dejar de bordar por tener que hacer canilla. Utilice en la canilla hilo específico de canilla para bordar.

5. Pulse el botón Start/Stop para empezar a hacer canilla. Cuando la canilla haya dado varias vueltas, pulse el botón Start/Stop para parar la máquina y corte el hilo que sobresale de la canilla.
6. Utilice las teclas de dirección arriba y abajo  para aumentar o reducir la velocidad del devanado.
7. Pulse el botón Start/Stop para hacer canilla de nuevo. Cuando la canilla esté llena, pulse el botón Start/Stop para detener el proceso de devanado.

NOTA: El devanado no se detiene automáticamente cuando la canilla está llena.

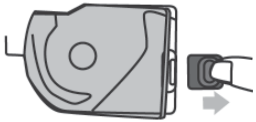
8. Para desacoplar el eje del devanador, empújelo hacia la izquierda. Tire de la canilla hacia arriba para extraerla.



Colocación de la canilla en la máquina

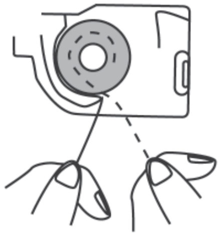
A. Abra la tapa del canillero desplazando la pequeña palanca hacia la derecha.

A



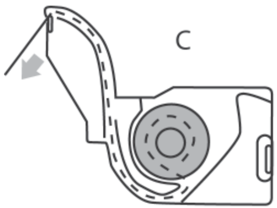
B. Introduzca la canilla en el canillero y asegúrese de que el hilo sale en la dirección que muestra el indicador que hay debajo de la tapa.

B



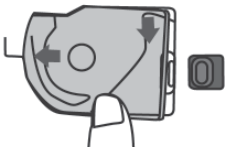
C. Guíe el hilo alrededor del resorte, a través del canal y hacia atrás. Corte el hilo tirando de él hacia usted.

C



D. Vuelva a colocar la tapa de la canilla introduciendo primero la parte de la izquierda y presionando ligeramente hacia la derecha hasta que encaje.

D

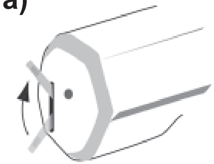


Vaya comprobando cuánto hilo le queda en la canilla cada vez que finalice un bordado.

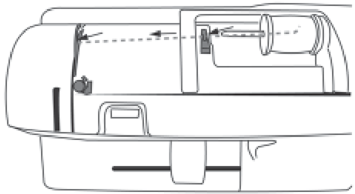
Si la canilla se acaba y la máquina no se detiene, puede acceder fácilmente al punto en el que tiene que empezar gracias al software Navigator.

Para enhebrar la aguja, levante siempre el prensatelas. Cuando el prensatelas está levantado, el hilo superior se desliza con libertad a través de la ranura y los guiahilos. En cambio, si está bajado, el hilo no se desliza bien porque está demasiado tenso.

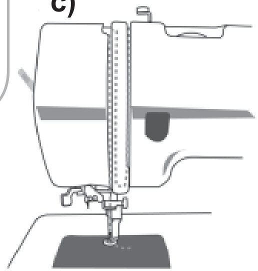
a)



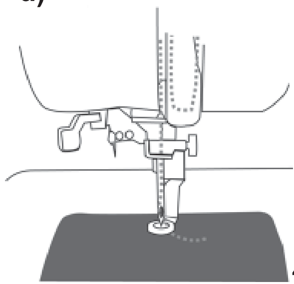
b)



c)



d)



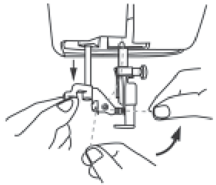
Enhebrado del hilo superior

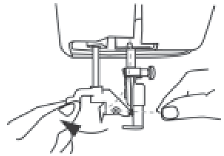
1. Levante el prensatelas para enhebrar la máquina (a).
2. Compruebe que la aguja se encuentra en la posición más alta.
3. Conduzca el hilo del carrete hacia la izquierda e introdúzcalo en el primer guiahilos (a) desde la parte frontal y en el segundo guiahilos desde la parte trasera (b), y llévelo hacia abajo por la ranura de la derecha y súbalo por la izquierda. Pase el hilo por encima y a través de la palanca del tirahilos y de nuevo hacia abajo, hacia el guiahilos ubicado encima de la aguja (d).
4. Baje el prensatelas.
5. Pase el hilo por detrás de los guiahilos y enhebre la aguja como muestra la ilustración (d).

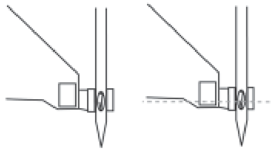
Enhebrador

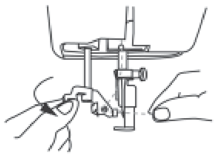
Después de pasar el hilo por detrás del último guiahilos, ubicado encima de la aguja, puede enhebrarla con el enhebrador integrado.

1. Con el prensatelas levantado y la aguja en la posición alta, pase el hilo por la ranura superior, como se ha descrito en la página anterior.
2. Baje el prensatelas. Baje y desplace la palanca del enhebrador hacia delante hasta que se detenga. Un pequeño garfio se introduce en el ojo de la aguja.
3. Tire del hilo del interior del enhebrador de izquierda a derecha.
4. Suba la palanca despacio y empújela hacia atrás. El garfio introducirá el hilo a través del ojo.
5. Sujete el lazo que se ha creado detrás del ojo y extraiga un poco de hilo.











Si el enhebrador no enhebra la aguja, asegúrese de que está alineado con el ojo de la aguja y que ésta está bien colocada.

Tenga cuidado de no pulsar el botón Start/Stop durante el enhebrado.

T-1



T-2



T-3



Tensión del hilo superior

1. La tensión del hilo superior se ajusta mediante el dispositivo numerado ubicado en la parte superior de la máquina. El intervalo de valores normales está sombreado. Durante el bordado, el hilo superior debe ser impelido hacia la parte inferior del tejido. *(Fig. T-1)*.
2. En la fig. T-2, asoma demasiado hilo por la parte inferior. Ajústelo aumentando la tensión del hilo superior. Suba un número el selector.
3. En la fig. T-3, apenas asoma hilo superior en la parte inferior. Ajústelo reduciendo la tensión del hilo superior. Baje un número el selector.

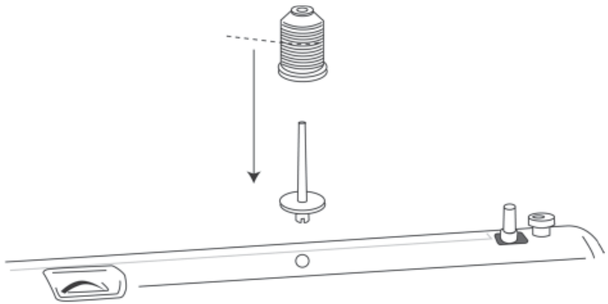
   Si con estos ajustes no se corrige la tensión, póngase en contacto con un servicio de asistencia oficial.

Portacarretes vertical

Con la máquina se suministra un portacarretes vertical que permite trabajar con hilos especiales. Resulta útil cuando se utilizan dos hilos simultáneamente, por ejemplo, cuando se hace canilla.

El portacarretes vertical se coloca en el pequeño orificio redondo ubicado en la parte superior de la máquina. Para utilizar el portacarretes vertical no es necesario colocar ningún disco.

Si lo desea, puede utilizar dos hilos de diferente color en la misma aguja. En ese caso, utilice una aguja de gran tamaño, por ejemplo, de 90/14, para que quepan los dos hilos en el mismo ojo con soltura.



Siempre que sospeche que la aguja está en mal estado, cámbiela. Para desechar las agujas con tranquilidad, deposítelas en un bote de píldoras antiguo con tapón de seguridad para niños.

Cambiar la aguja

Cuándo cambiarla

Cambie la aguja con regularidad. En especial, cuando tenga un problema de costura o vea que el bordado no queda bien. Cámbiela también si parece estar en mal estado, doblada o dañada.

Cada aguja tiene una duración. Por norma general, transcurridas varias horas de bordado ininterrumpido, se debería cambiar la aguja. El buen estado de la aguja es determinante para el bordado de perfiles, así como para cualquier bordado de precisión.

Las siguientes comprobaciones le serán útiles:

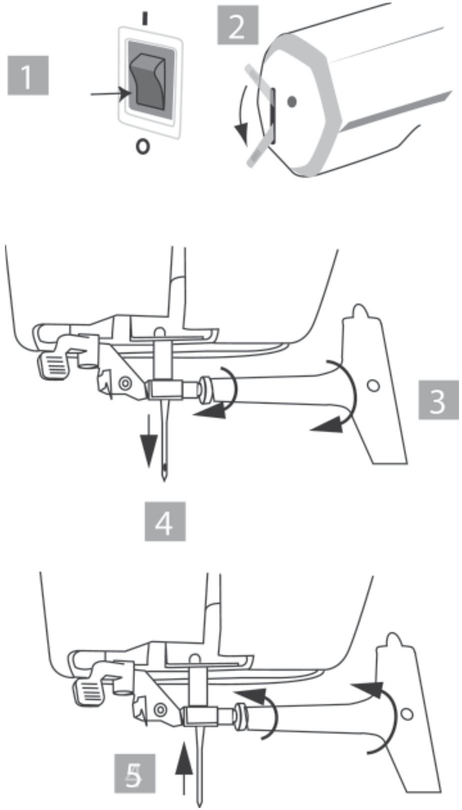
Aguja doblada - Extraiga la aguja de la máquina y colóquela en una superficie plana con la parte plana de la aguja abajo. La parte plana de la aguja debe ser perpendicular a la superficie lisa.

Aguja en mal estado - La aguja puede causar enganchones. Para evitar desperfectos en el tejido o el hilo de bordar, evite utilizar agujas en mal estado. Extraiga la aguja de la máquina y deslice la uña por la punta de la aguja. Si se engancha o araña la uña, debería sustituirse por una nueva.

Colocar de nuevo la aguja

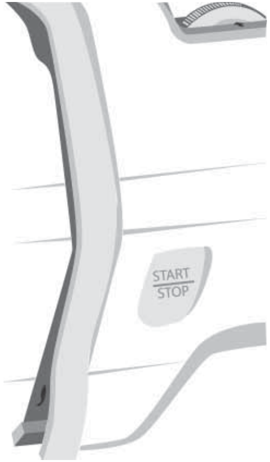
⚠ Coloque el interruptor en la posición de apagado.

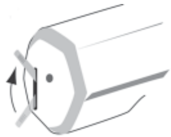
1. Baje el prensatelas.
2. Afloje el tornillo que sujeta la aguja con el destornillador que se suministra con la máquina o cualquier destornillador similar. Aflójelo sólo lo justo para extraer la aguja.
3. Extráigala.
4. Introduzca la aguja y empújela hasta que haga tope. La parte plana de la aguja debe quedar hacia atrás. Apriete el tornillo con el destornillador.



Una aguja nueva le permitirá realizar unos perfiles más perfectos.

Antes de pulsar el botón de inicio, compruebe que hay espacio suficiente para mover el bastidor sin dificultad.





Botón Start/Stop

Pulse este botón una vez para poner en marcha la máquina.

Si lo pulsa por segunda vez, la máquina se parará.

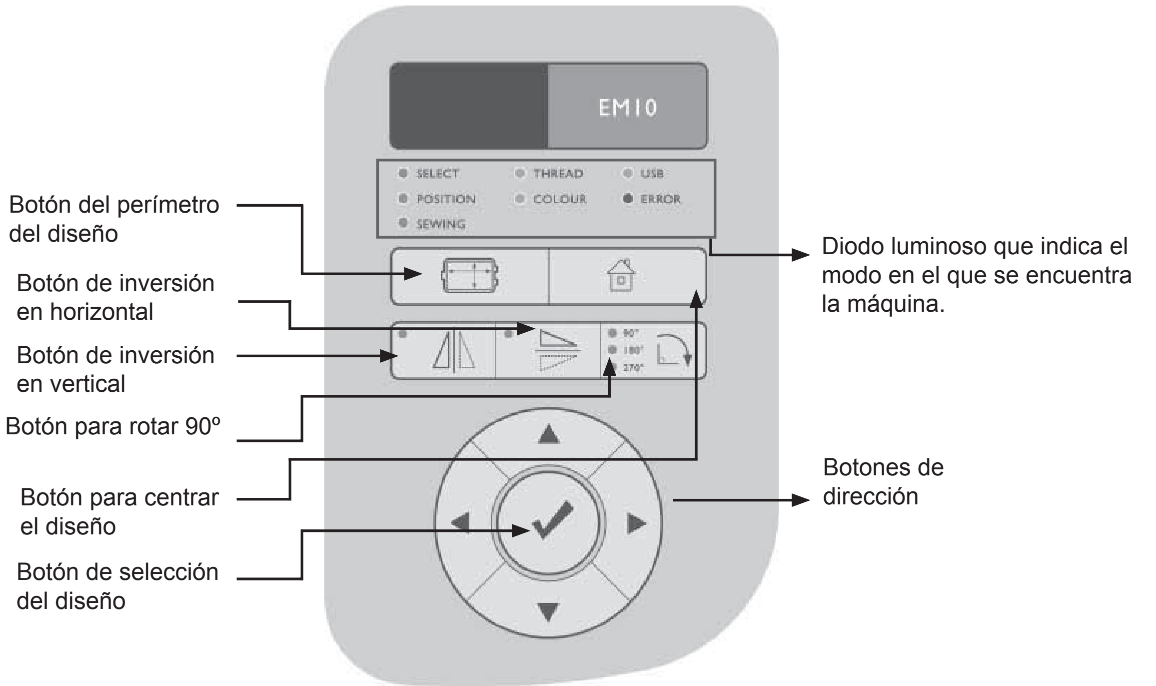
Nota:
Antes de pulsarlo, compruebe que debajo de la aguja no hay nada más que la tela que desea bordar.

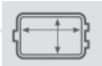
Palanca de elevación del prensatelas

El prensatelas se sube y se baja con la palanca del prensatelas. Para bordar, el prensatelas debe estar bajado. De este modo se tensa el hilo superior.

Panel de control

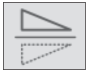
En el siguiente apartado se explican las funciones del panel de control de la máquina.





Botón del perímetro del diseño

Este botón trazará los perfiles del diseño que se va a bordar. Sirve para determinar la correcta posición del diseño.



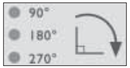
Inversión en horizontal

Este botón invierte el diseño en horizontal.



Inversión en vertical

Este botón invierte el diseño en vertical.



Rotar 90º

Este botón hace girar el diseño 90°.



Botón para centrar el diseño

Este botón desplazará el bastidor hacia el centro.



Botón de selección del diseño

Pulse este botón para confirmar las selecciones que ha realizado con otros botones (este botón tiene una función parecida a la de la tecla Intro de un ordenador).

Indicadores de modo

La máquina posee modos para operaciones específicas. A continuación describimos el modo activo cuando el diodo está encendido junto a estos títulos en la pantalla.



Select - Este diodo indica que hay diseños por bordar. Cuando este modo está encendido, se pueden utilizar los botones de dirección a la izquierda y a la derecha para desplazarse a través de los diseños de la memoria. Los botones de dirección hacia arriba y hacia abajo permiten desplazarse entre los diseños de diez en diez.

Position - Este piloto se enciende al seleccionar un diseño. Permite situar el bastidor en un punto de inicio que no sea el centro. Los botones de dirección desplazan el bastidor en la dirección que señala la flecha.

Sewing - Este diodo se enciende mientras la máquina está realizando un diseño. Aunque usted haya detenido el diseño temporalmente pulsando el botón Start/Stop, el botón seguirá encendido.



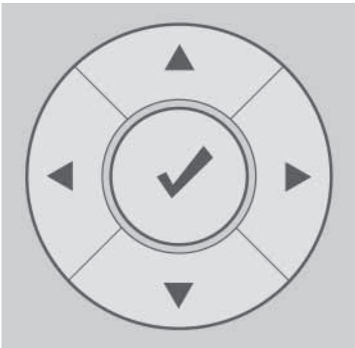
Thread - Señala que la máquina se ha detenido porque se ha roto el hilo.

Color - Señala que la máquina se ha detenido para que se pueda colocar un hilo de diferente color.

USB - El diodo se enciende durante la lectura/escritura de diseños del ordenador a la máquina o viceversa.

Error - Señala que se ha producido una situación que requiere su atención. En la lista de códigos de error de las páginas 34-35, encontrará la explicación de los errores y cómo solucionarlos.

Dirección



Los botones de dirección se utilizan junto con los botones de función para navegar por los diseños y las funciones, así como para desplazar el bastidor.

Al hacer canilla, la flecha que señala hacia arriba permite aumentar la velocidad del devanador; con la fecha que señala hacia abajo, se reduce.

CONEXIÓN AL ORDENADOR

Cuando abra el 3D Embroidery Intro por primera vez o reinicie, aparecerá un mensaje para solicitarle que encienda la máquina. Haga clic en el botón OK y se abrirán el 3D Embroidery Intro y el Navigator.

Conexión al ordenador

Para poder cargar los bordados en la máquina, tiene que instalar el software en su ordenador y conectar la máquina a éste con un cable. Con el software de bordado 3D Embroidery Intro, podrá ajustar los bordados antes de realizarlos.

Cómo transferir diseños a la máquina

1. Compruebe que la máquina de bordar está encendida y conectada al ordenador.
2. Haga clic en el botón Inicio que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla del ordenador. Aparecerá el menú Inicio.
3. Coloque el puntero sobre Programas y aparecerá otro menú.
4. Sitúe el puntero sobre 3D Embroidery Intro y aparecerá un menú de módulos.
5. Haga clic sobre 3D Embroidery Intro para iniciarlo. Se abrirán 3D Embroidery Intro y 3D Navigator. El icono del Navigator aparecerá en la bandeja del sistema.
6. Abra un diseño haciendo clic en el icono  de View designs. En el cuadro de diálogo Viewer, haga clic en el icono de la carpeta Browse… (navegar)
7. Navegue hasta la carpeta C:\3DEmbroideryIntro\Samples\3DEmb1\ y elija la carpeta que desee abrir. Haga clic en el diseño que le interese.

Send

Utilice Send para transferir el bordado de la pantalla a la máquina de bordar, listo para ser realizado.

Aparecerá un cuadro de diálogo con las siguientes opciones: Quick Send y Send to Machine Memory.

El Navigator es la parte del software que se encarga de la comunicación con la máquina.

Quicksend

Con esta opción, el bordado se enviará directamente al 3D Intro Navigator, listo para ser realizado. Si en el 3D Intro Navigator hay un bordado sin acabar, aparecerá un mensaje para preguntarle si desea reemplazar el bordado existente.

Aparece el 3D Intro Navigator para mostrar el avance de la carga. Después de la carga, el bordado aparecerá en la pantalla del 3D Intro Navigator y podrá reanudarlo en cualquier otro momento.

Send to Machine Memory

Envíe el bordado a la memoria de la máquina sin cargarlo en el 3D Intro Navigator. Esta opción es recomendable si ya está realizando un bordado o si desea realizarlo en otro momento. Aparece el 3D Intro Navigator para mostrar el avance de la carga. Cuando desee realizar el bordado, 3D Intro Navigator le permitirá recuperar el bordado de la memoria de la máquina.

Utilización de la máquina sin estar conectada al ordenador

Cuando haya guardado los bordados en la máquina, puede utilizarla sin que esté conectada al ordenador.

1. Para bordar un diseño, utilice los botones de dirección para desplazarse hasta el diseño que desee bordar.
2. Pulse el botón de selección del diseño para elegir un diseño.
3. Enhebre la máquina tal como se describe en las páginas 15-17.
4. Pulse el botón Start/Stop para empezar a bordar.

Software Navigator

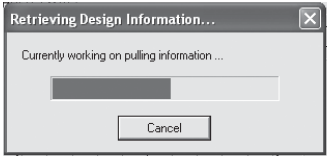
El software Navigator se inicia cuando la máquina se conecta al ordenador, si ésta está en marcha. Este software se encarga de la comunicación con la máquina.

Transferencia de un diseño del ordenador por medio del USB

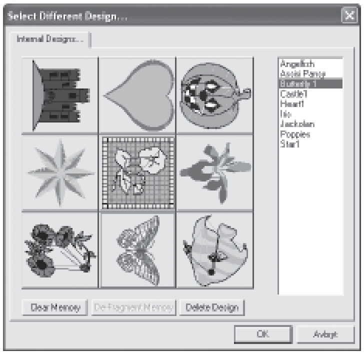
1. Para abrir un diseño de la memoria interna, haga clic en el cuadrado con la etiqueta *No Design (Fig. N-1).* Cuando haya cargado cualquier diseño, el nombre de este diseño aparecerá debajo de la caja.
2. Aparecerá la ventana *Retrieving Design Information (Fig. N-2)* , con el mensaje *“Currently working on pulling information from your machine*”. Cuando la barra de progreso haya llegado al final, la ventana *Select Different Design* mostrará los nueve primeros diseños de la memoria interna (*Fig. N-3).*



N-1



N-2



N-3

El módulo Navigator

El módulo Navigator permite:

a) Seleccionar diseños para realizarlos desde la memoria interna de la máquina.

b) Borrar diseños de la memoria interna de la máquina.

c) Enviar diseños de la memoria interna de la máquina a la aplicación de diseño.

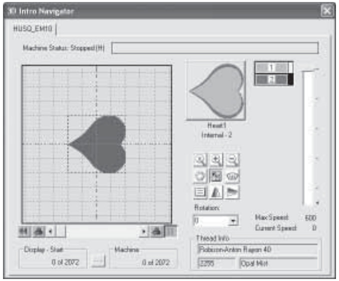
d) Desplazarse hasta un punto específico de un diseño.

Puede mover el diseño de la parrilla pulsando la herramienta Position In Hoop

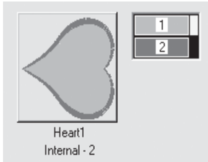


y desplazando el diseño con el ratón hasta cualquier punto del bastidor, dentro de los márgenes permitidos.

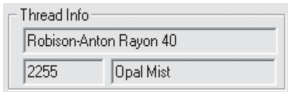
Después de borrar varios diseños, haga clic en De-Fragment Memory para optimizar la capacidad de almacenamiento.



N-4



N-5



N-6

4. Haga clic en el icono de un diseño para enviarlo a la pantalla principal del Navigator *(Fig. N-4)*. Puede empezar a bordar.
5. Los colores del diseño se muestran en el lado superior derecho de la pantalla *(Fig. N-5)*.
6. Los colores asociados a los segmentos del diseño se muestran en el campo Thread Info de la parte inferior de la pantalla. Los colores se pueden cambiar en el software 3D Embroidery Intro.



- Haga clic en Clear Memory para borrar los diseños de la memoria interna.
- Para borrar un diseño puntual, haga clic en el icono del diseño y en Delete Design.
- Después de borrar algunos diseños, haga clic en De-Fragment Memory para desfragmentar la memoria.

Herramientas del Navigator

 recupera el valor normal de la escala de visión después de *Ampliar zoom*, *Reducir zoom* o *Pan*.

 aumenta la escala de visión

 reduce la escala de visión.

 permite mover la imagen en la parrilla. Esta herramienta es especialmente útil para ver áreas puntuales al *Ampliar zoom*.

 facilita la colocación del diseño en cualquier posición que permita el tamaño del bastidor.

 la función Speed override permite fijar la velocidad del bordado.

 permite acceder al menú *Options*.

 **Inversión en horizontal -** Este botón invierte el diseño en horizontal.

 **Inversión en vertical -** Este botón invierte el diseño en vertical.



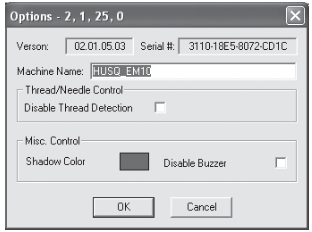
N-11



Rotar 90º - Este botón hace girar el diseño 90°.

Para examinar una zona de puntadas de cerca, haga clic primero en el icono Ampliar zoom y, a continuación, en la herramienta Pan. La herramienta Pan permite mover la imagen para ver partes de ella más claramente.

Utilice Disable Thread Detection sólo para finalizar el bordado pero controle si se rompe el hilo, ya que la máquina no se detendrá si ello ocurre. Póngase en contacto con el servicio de asistencia oficial para que le ofrezcan una solución.



N-12

Options

Puede hacer clic en el botón *Options* del Navigator para cambiar algunas configuraciones.

Nombre de la máquina - Personalice su máquina y póngale el nombre que más le guste.

Thread Needle Control - Disable Thread Detection - Haga clic en este campo para desactivar el sensor de rotura del hilo. Esta función es útil si la máquina se detiene y aparece la señal de rotura del hilo sin que éste se haya roto. La máquina NO se detendrá cuando se rompa el hilo si ésta casilla está marcada.

Shadow Color - Haga clic en esta casilla para ver una paleta de colores que le permita cambiar el color de visualización de la vista preliminar de la imagen. Esta función es muy útil para aquellos usuarios que tengan dificultades para distinguir entre diferentes tonos de gris.

Disable Buzzer - Haga clic en esta casilla para desactivar el sonido que advierte de determinadas situaciones, por ejemplo, de la rotura del hilo.

Mensajes de ayuda

Los mensajes de ayuda aparecen en forma de códigos en el panel de la máquina, y en un mensaje en la pantalla del Navigator del ordenador. El mensaje de error permanecerá en la máquina hasta que deje de sonar la señal de advertencia o hasta que el usuario solucione el problema. La siguiente lista detalla los errores que debe solucionar el propio usuario. Si el usuario no interviene, los mensajes de error desaparecerán en 2 segundos.

Los mensajes de ayuda aparecen en forma de código numérico en la pantalla de la máquina. La explicación del código aparece en un mensaje del Navigator que se envía al ordenador.



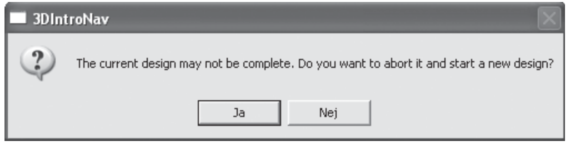
E02 Pending operation (operación pendiente)
E11 Needle is down - Raise needle with handwheel (la aguja está bajada; súbala con el volante)
E13 Thread break - rethread the machine (se ha roto el hilo; enhebre la máquina de nuevo)
E14 Presser foot is up - lower presser foot (el prensatelas está subido; bájelo).
E15 Presser foot is down - raise presser foot (el prensatelas está bajado; súbalo)
E16 Bobbin winder engaged - disengage bobbin winder (el devanador está activado; desactívelo)

Si no desaparece el mensaje de ayuda, reinicie la máquina pulsando el interruptor de encendido y apagado.

E40 Main motor stalled (motor principal atascado)
E41 At beginning of design (al principio del diseño)
E42 At end of design (al final del diseño)
E43 At first Color Change (al cambiar el primer color)
E44 At last Color Change (al cambiar el último color)
E50 Bad pattern selection (selección de motivo errónea)

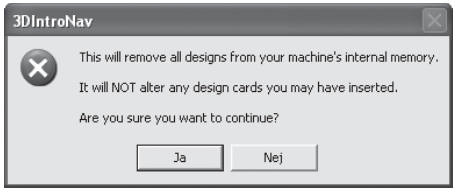
E22 Design too wide (diseño demasiado ancho)
E23 Design too tall (diseño demasiado alto)
E25 -X limit reached (se ha llegado al límite X)
E25 -X limit reached (se ha llegado al límite -X)
E27 -Y limit reached (se ha llegado al límite Y)
E27 -Y limit reached (se ha llegado al límite -Y)

La fig. E-1 advierte de que no se ha acabado de bordar el diseño que se ha cargado en el Navigator. Asegúrese de que quiere borrarlo y cargar un nuevo diseño.



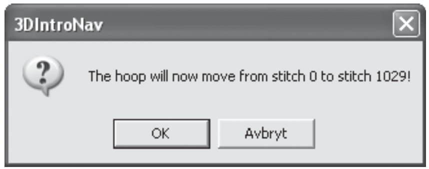
E-1

La fig. E-2 advierte de que se van a borrar todos los diseños de la memoria interna de la máquina. Este mensaje aparece al hacer clic en el botón *Clear Memory* del Navigator.



E-2

La fig. E-3 aparece cuando se utiliza la función *Move to Stitch*.



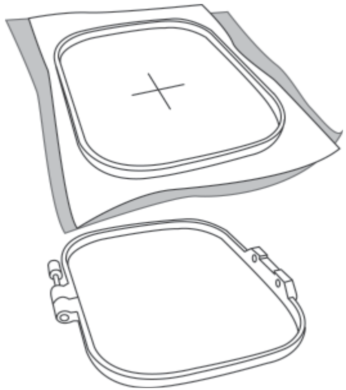
E-3

Colocación en el bastidor

Para conseguir los mejores resultados, coloque una capa de estabilizador debajo del tejido y coloque el tejido y el estabilizador en el bastidor.

El tejido y el estabilizador deben quedar tensos y planos dentro del bastidor. Cualquier distorsión del tejido puede afectar a la calidad de acabado del bordado.

1. Afloje el tornillo del bastidor y extraiga el bastidor interior.
2. Coloque el bastidor exterior delante de usted dejando a la derecha los pasadores guiadores que sirven para colocarlo en la unidad de bordado.
3. Coloque el estabilizador y el tejido por encima del bastidor exterior, con el derecho arriba. Compruebe que el tejido cubre el borde del bastidor.

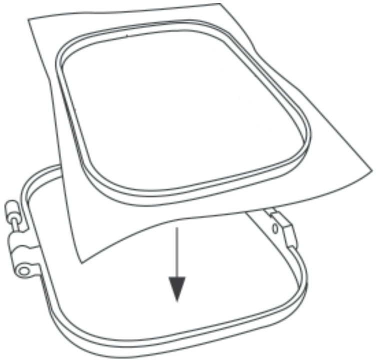


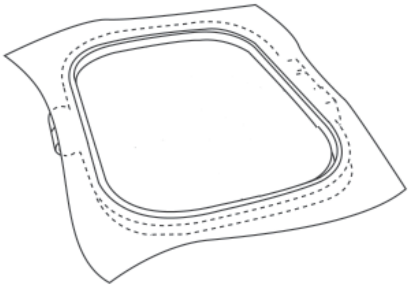
H-1

Hay dos tipos básicos de estabilizadores: los recortables y los no adhesivos Si va a trabajar con tejidos de punto y otros tejidos inestables, elija el estabilizador recortable, ya que da mejor base.

En cambio, para los tejidos normales, utilice el estabilizador no adhesivo.

Una vez colocado el tejido en el bastidor, pase el dedo índice por la superficie del tejido. No deberá haber arrugas. Es más, la superficie del tejido deberá estar lo suficientemente tensa como para permanecer plana.

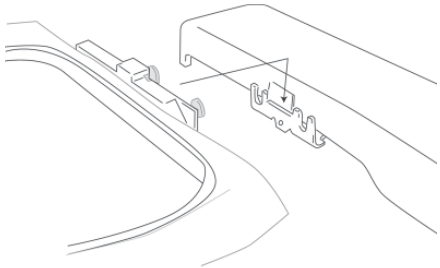




4. Ayudándose con el bastidor interior, introduzca el tejido a presión en el bastidor exterior. Apriete el tornillo del bastidor ligeramente y compruebe que el tejido y el estabilizador están bien tensos en el bastidor tirando del tejido que sobresale. Asegúrese de que no se forman pliegues en el tejido ni en el estabilizador.
5. Para finalizar, apriete bien el bastidor.

Colocación del bastidor

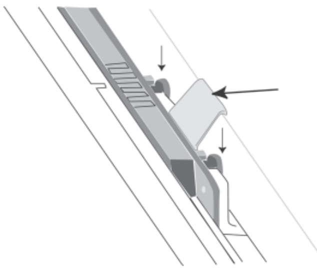
1. Localice los dos pasadores guiadores redondos del bastidor exterior (*fig. H-6*). Localice las ranuras en el soporte para bastidor de la máquina.
2. Alinee los pasadores guiadores redondos con las ranuras y presione para acoplar el bastidor (*fig. H-6*).



H-6

Extracción del bastidor

1. Localice la pestaña plateada que muestra la flecha grande de la fig. H-7.
2. Presione ligeramente la pestaña mientras levanta el bastidor para soltarlo.



H-7

Durante el bordado puede retirar el bastidor, por ejemplo, para cambiar la canilla. Procure no aflojar el tejido del bastidor al retirarlo.

Avance o retroceda de un segmento de color a otro haciendo clic en un icono de segmento del color ubicado al principio o al final de la barra de desplazamiento.



N-7



N-8



N-9

Desplazamiento para bordar

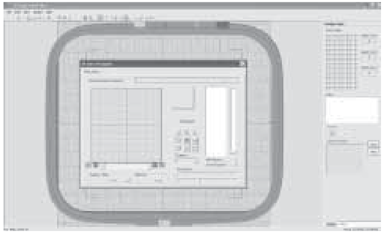
Siempre que lo desee, puede desplazarse a cualquier punto del diseño, hacia delante o hacia atrás.

1. La barra de desplazamiento ubicada debajo de la pantalla del diseño (*Fig N-7*), le permitirá acceder al punto en el que le gustaría empezar a bordar o reanudar el bordado.
2. Cuando haya llegado al punto en el que le gustaría realizar el bordado, haga clic en la flecha situada entre Display Stitch y Machine, el campo del cómputo de puntadas, (*Fig. N-8*).
3. Aparecerá un mensaje en el que se le advertirá de que el bastidor se desplazará ahora hasta la posición adecuada para empezar a bordar en el punto designado por el usuario (*Fig. N-9*).

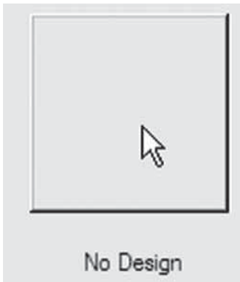
Bordado de un diseño

1. Para poder ejecutar el programa, la máquina debe estar encendida y el cable USB conectado.
2. Haga clic en el icono de 3D Embroidery Intro del escritorio.
3. Aparecerá la pantalla inicial de 3D Embroidery Intro con la pantalla del Navigator encima (*Fig. St-1*). En la pantalla del programa, vaya a File, Open y seleccione C:/3DEmbroidery Intro/Samples/3D Emb1/ Holidays/Heart 1.

   Se abrirá el diseño denominado Heart 1.
4. Haga clic en el icono de envío  de la barra de herramientas superior. En la pantalla del Navigator, haga clic en el cuadrado con la etiqueta No Design (*Fig. St-2*).



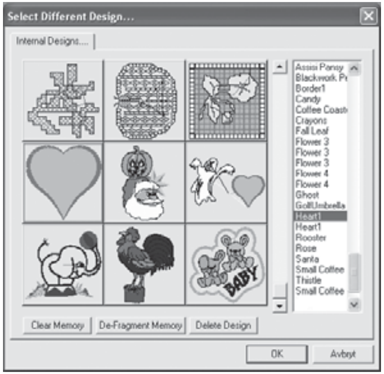
St-1



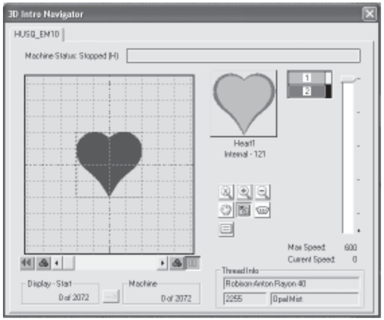
St-2

El bastidor se desplazará cuando el programa se haya iniciado y haya reconocido la máquina.

Coloque el tejido en el bastidor con el estabilizador para que quede bien tensado. Debe quedar plano y sin arrugas.



St-3



St-4

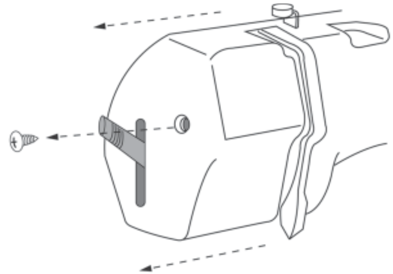
5. En la pantalla Select Different Design, haga clic en Heart 1 y en OK (*Fig. St-3*).
6. Regresará a la pantalla principal del Navigator *(Fig. St-4)*.
7. Compruebe que la máquina está bien enhebrada, el bastidor está colocado y el prensatelas, bajado. Pulse la tecla *Start/Stop* de la máquina.
8. La máquina parará al acabar el primer color. Levante el prensatelas y coloque un hilo de diferente color. Baje el prensatelas y pulse la tecla *Start/Stop* para seguir cosiendo y así sucesivamente hasta que termine el diseño.

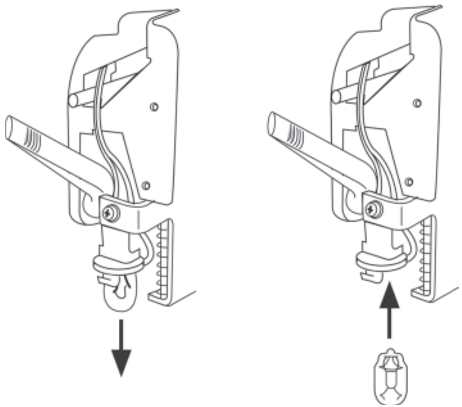
MANTENIMIENTO

Y

PROBLEMAS

Compruebe que la máquina está desconectada. Asegúrese de que coloca una bombilla del mismo tipo.





Sustitución de la bombilla

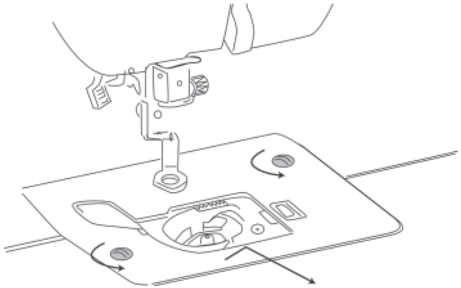
⚠ Apague la máquina y desenchúfela de la corriente.

1. Afloje el tornillo que sujeta la tapa de la izquierda y extráigala.
2. Tire de la bombilla hacia abajo para extraerla.
3. Coloque una nueva bombilla de las mismas características (12V/5W).

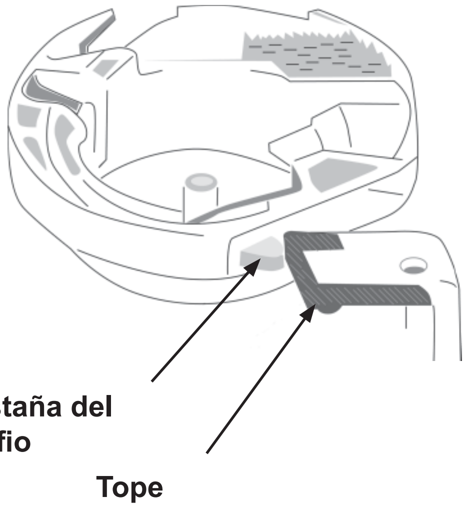
Limpieza

⚠ Apague la máquina y desenchúfela de la corriente.

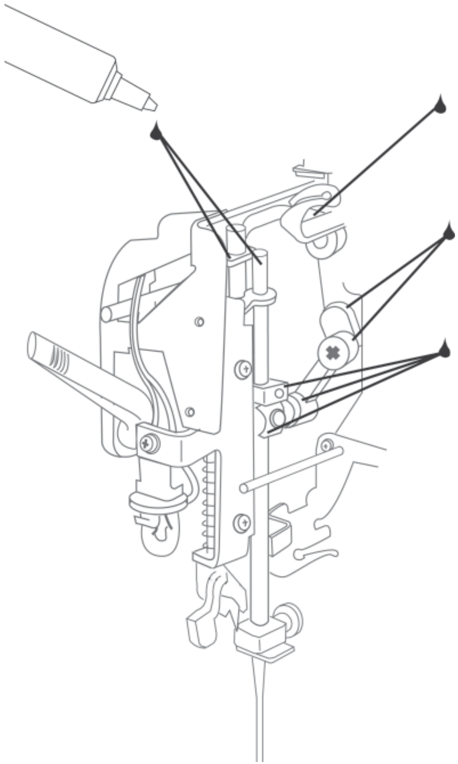
1. Afloje los tornillos de la placa de aguja y extráigala.
2. Extraiga el canillero.
3. Limpie el área con un cepillo pequeño y suave.
4. Coloque de nuevo el canillero de modo que la pestaña del garfio descanse sobre el tope.



Limpie el canillero con regularidad.
Si está bordando tejido con pelo, por ejemplo, lanilla o rizo, límpielo con mayor frecuencia.



Anote la fecha de cada engrase en la cara interior de la cubierta de este manual.



Lubricación

⚠ Apague la máquina y desenchúfela de la corriente.

1. Afloje el tornillo que sujeta la tapa de la izquierda y extráigala.
2. Aplique una gota de aceite para máquinas de coser en cada uno de los puntos que indica la imagen.

Lubrique la máquina con regularidad.

Guía de solución de problemas

Problema	Causa	Solución
La máquina de coser no funciona.	La máquina no está encendida.	Encienda la máquina.
La aguja se rompe	La aguja no estaba bien colocada.	Coloque bien la aguja.
	El tornillo que sujeta la aguja está suelto.	Utilice el destornillador para apretar el tornillo firmemente.
	El tejido está demasiado tenso.	Guíe el tejido con delicadeza.
	El hilo superior está demasiado tenso.	Reduzca la tensión del hilo superior.
	Se ha utilizado una canilla incorrecta.	Utilice sólo la canilla específica de esta máquina.
El hilo superior se rompe.	La aguja está doblada o gastada.	Sustituya la aguja.
	El hilo superior está demasiado tenso.	Reduzca la tensión del hilo superior.
No se hace bien canilla.	El devanador no se ha accionado bien.	Accione el devanador por completo.
El hilo inferior se ha enredado o se rompe.	El hilo de la canilla está mal colocado.	Coloque bien la canilla.

VSM Group AB • SE-561 84 Huskvarna • SWEDEN

www.husqvarnaviking.com

412 97 83-46C • Spanish • Inhouse production •

All statements valid at time of printing • Printed in Sweden on environmental-friendly paper •